

Estudo de Caso: Gestão da Propriedade Intelectual do eMuseu do Esporte

Bianca Gama *et all*

Na sociedade do conhecimento, a proteção das criações do espírito humano, sejam essas relacionadas às artes, ciência ou tecnologia, por meio da Propriedade Intelectual (PI), tornou-se crucial e estratégica para o desenvolvimento tecnológico, econômico, social e cultural das nações. Entretanto, desde o final do séc. XX, existe um componente que amplia o escopo do mundo da PI, que foi a incorporação em nossas vidas dos conteúdos que nos chegam por meio dos celulares, tablets e outros dispositivos eletrônicos, por meio do ciberespaço.

Nessa realidade do ciberespaço, adveio um novo ambiente para a alocação de uma nova modalidade de museu, denominada virtual, que vem recebendo, desde a última década do séc. XX, inúmeras denominações, a saber: cibermuseu, webmuseu, museu on-line, museu eletrônico, hipermuseu e museu digital (SCHWEIBENZ, 2004).

O museu virtual se insere no campo do patrimônio digital, conforme consenso internacional expresso pela UNESCO (2003). Portanto, faz parte de um conjunto de compartilhamento de informações diversas, provenientes de diferentes fontes, que certamente necessitam ter seus direitos de propriedade intelectual preservados, tanto os relativos à fonte da informação quanto os relativos aos próprios museus, que podem tratar dos temas mais diversos, incluindo aqueles relacionados aos esportes. Assim, surgiram museus com a temática esportiva e, entre eles, aquele de interesse para a presente discussão, o eMuseu do Esporte.

Tendo em vista as funções educacionais e de preservação cultural dos museus, a gestão da PI dos museus virtuais possui características muito peculiares, com desafios que os museus convencionais não têm que enfrentar. Agregando complexidade, o advento da pandemia de Covid-19, ao mesmo tempo em que aumentou a importância e o interesse nos museus virtuais, criou obstáculos à execução dos trabalhos, assim como oportunidades.

Este trabalho apresenta um estudo de caso referente ao projeto eMuseu do Esporte sob a ótica de gestão da PI. O objetivo principal é registrar e avaliar a experiência obtida no eMuseu do Esporte, como fonte empírica que possa subsidiar a tomada de decisões em experiências semelhantes, assim como adensar o corpo de

conhecimento sobre o tema. O ponto de partida foi a avaliação dos ativos de proteção do eMuseu: registro da marca e registro de *software*.

Procedimentos Metodológicos

Para atingir o objetivo proposto por este trabalho, além da pesquisa bibliográfica, escolheu-se utilizar a análise documental para avaliar os ativos protegidos do eMuseu do Esporte, por meio de busca junto às bases de dados disponíveis no sítio do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) , autarquia federal responsável por conceder patentes de invenção e de modelo de utilidade, e promover o registro de marcas, desenhos industriais, programa de computador, indicações geográficas e averbação de contratos e franquias. A pesquisa documental se diferencia de outras por trabalhar com informações disponíveis nos meios eletrônicos e não obtidas diretamente com pessoas, como são os casos de documentos oficiais, relatórios e outros (GIL, 2010).

A partir da identificação de potenciais ativos, foram realizadas quatro reuniões abordando os ativos de PI mencionados, com o objetivo de balizar a discussão junto à alta gestão do eMuseu em relação às estratégias de uso dos ativos na gestão da propriedade intelectual. Nessas reuniões temáticas, a consultoria e a gestão do eMuseu puderam alinhar seus conhecimentos e experiências, a fim de que fosse elaborado um plano estratégico visando o uso sustentável dos ativos de PI, de acordo com o grau de desenvolvimento do plano de ação do eMuseu nos próximos anos.

Partindo de análises calcadas em evidências, foram identificadas as necessidades específicas da gestão de PI do eMuseu.

1 - Propriedade Intelectual (PI)

Na era do conhecimento, a economia desponta, entre outros fatores, por meio da valorização da propriedade intelectual. Conforme apontado anteriormente, todos os ativos a serem protegidos são decorrentes da capacidade dos indivíduos de inovar desenvolvendo produtos, processos ou serviços, a fim de obter vantagens competitivas. Os benefícios do sistema de PI são, normalmente, proporcionais ao porte das empresas e instituições, o que não significa que os pequenos empreendedores não devam investir na proteção dos seus ativos de PI. Ao contrário, este tipo de proteção possibilita, além de

diferenciação no mercado, uma nova frente para novos negócios que incluem parcerias, *franchising* e licenciamentos de direitos de PI.

A PI se divide em três grandes grupos ou famílias de ativos, a saber:

- 1) Propriedade Industrial que abrange Marcas, Patentes, Desenhos Industriais, Indicações Geográficas.
- 2) Direito Autoral que abrange os direitos dos autores de obras de qualquer área e os direitos conexos aos direitos dos autores, como o de intérpretes, por exemplo. Também inclui a proteção aos programas de computador, que são direitos autorais registráveis também no INPI.
- 3) *Sui generis* que contempla as variedades vegetais (Cultivares), patrimônio genético, conhecimentos tradicionais e topografia de circuitos integrados, este também registrável no INPI.

Neste estudo, serão analisados especificamente os ativos protegidos pelo eMuseu, sendo eles o registro da marca e o registro do *software*, além dos direitos autorais.

Marca

De acordo com a Lei nº 9.279/96, conhecida como Lei da Propriedade Industrial (LPI), são registráveis como marca os sinais distintivos visualmente perceptíveis, que não sejam proibidos por lei. Dividem-se em marca de produto ou serviço, que visa distinguir os concorrentes e informar a origem de um produto ou serviço; marca de certificação, que serve para atestar a conformidade de um produto ou serviço com determinadas normas ou especificações técnicas; e marca coletiva, que identifica produtos ou serviços oriundos de membros de uma determinada coletividade (BRASIL, 1996).

As marcas, de acordo com as disposições do INPI, podem ser nominativas, figurativas, mistas ou tridimensionais. A primeira caracteriza-se pelo uso de palavras. Já a segunda pela ausência de palavras e dominância de elemento figurativo. A terceira pode ser constituída pela representação gráfica de palavra ou pela combinação desta com elemento figurativo. A última é a forma tridimensional distintiva em si, sendo comumente composta pela forma do produto ou de sua embalagem. A proteção das marcas é feita por meio do registro no INPI, tendo em vista o sistema adotado pelo Brasil ser considerado atributivo de direito, ou seja, a proteção à marca só é obtida pelo

registro concedido pelo INPI, sendo esta autarquia a que atribui o direito sobre o sinal, após o exame à luz da LPI.

Direitos Autorais

O campo de proteção dos direitos autorais é bem vasto, incluindo obras literárias, obras musicais, obras artísticas, inclusive digitais, mapas e desenhos técnicos, fotografias, audiovisuais e aplicativos de programas de computador. Esta legislação é aplicável a quase todos os meios de comunicação, dentre os quais publicações, difusões, produções e distribuições de filmes, sendo ainda aplicável aos programas de computador (*software*). Além disso, os direitos autorais protegem o conteúdo da internet e dos *sites*, cujo conteúdo normalmente incorpora a reunião de várias obras, agregando complexidade decorrente das camadas sobrepostas de proteção de direitos autorais. (PANTALONY, p. 45, 2017).

O autor é a pessoa física e todas as relações que este travar com a sociedade nesta condição deverão ser mediadas por contratos. Destarte, em seus aspectos patrimoniais, a obra autoral pode ser cedida ou licenciada por seu criador. Entende-se que o direito autoral reúne aspectos morais e patrimoniais. De acordo com os primeiros, o autor tem alguns direitos inalienáveis e irrenunciáveis, como o direito de paternidade, de acesso a exemplar única e de tirar a obra de circulação. Os aspectos patrimoniais dizem respeito aos direitos alienáveis que autor possui, podendo, conforme acima informado, negociar sua criação por meio de contratos de cessão e licenciamento.

Programa de Computador

O programa de computador é equiparado às obras literárias para fins de proteção do direito autoral. Esta equiparação se encontra tipificada em lei por meio do artigo 2º da LS que determina: “O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei”. A LS é específica para dar conta da proteção do programa de computador, devendo a LDA suprir eventuais lacunas. Como o próprio autor assevera, a temática da proteção do programa de computador permanece relevante diante da atual sociedade na qual impera a informação (SANTOS, 2008). Diante das possibilidades de acervos virtuais, no qual aplicativos e

softwares podem desempenhar relevante papel, há que se ter a real compreensão de como se dá a proteção dos mesmos, de forma a potencializar sua exploração econômica.

Desenho Industrial

De acordo com a LPI, o desenho industrial corresponde à "forma plástica ornamental de um objeto ou o conjunto ornamental de linhas e cores que possa ser aplicado a um produto, proporcionando resultado visual novo e original na sua configuração externa e que possa servir de tipo de fabricação industrial" (BRASIL, 1996).

Caso a criação de mascote ou personagem seja de terceiros ou incorpore elementos conhecidos, deve ser obtida a autorização de uso do detentor dos direitos autorais sobre o mesmo.

2 - O eMuseu do Esporte

A opção de se examinar o eMuseu do Esporte é pertinente por ser um projeto nascido em um período marcado pela pandemia do Coronavírus, com *lockdowns* pelo mundo, onde as plataformas *online* de consumo na área da cultura tiveram um protagonismo para consumo de conteúdo e entretenimento (PENA et al., 2020b). Em um momento em que a circulação foi impedida e as visitas aos museus e aos locais de lazer foram proibidas na tentativa de controle da pandemia, o eMuseu, bem como as plataformas digitais de modo geral, passaram a ser as alternativas viáveis para o desenvolvimento e a manutenção da cultura.

O eMuseu foi criado pela *startup* Gama Assessoria, com o apoio da Incubadora Tecnológica de Empreendimentos Sociais e Cooperativas Sociais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Possui o objetivo de prover entretenimento, cultura e educação, por meio da tecnologia e da inovação, de forma a engajar toda a população a colaborar ativamente para criação da memória nacional por meio da criação de museus virtuais, galerias e exposições virtuais, com alcance nacional, propiciando o espírito de pertencimento de todo o país. Possui conteúdo para diferentes públicos, abrangendo pessoas em todas as faixas etárias, de maneira inclusiva e sem distinção de qualquer natureza.

A UERJ prestou assistência para proteção de parte dos bens intelectuais do eMuseu. Esta assistência incluiu a elaboração de documentos (termo de sigilo, termo de autoria, cessão de direito de uso de imagem, convênio de parceria com os

parceiros/colecionadores), bem como a proteção dos ativos (marca e *software*) junto ao INPI.

Em relação à tradição museológica, o eMuseu do Esporte se tornou uma organização híbrida desde que se desdobrou numa editora, incluindo em seus propósitos a produção e a disseminação de conhecimentos por meio de publicações ligadas ao mundo dos esportes. Nestas circunstâncias, o eMuseu do Esporte articulou a produção de suas exposições digitalizadas amparadas por estudos e pesquisas dos próprios expositores e de autores convidados, totalizando um conjunto de quatro obras publicadas em 2020 (PENA *et al.*, 2020a).

Todo o conteúdo do eMuseu é proveniente da parceria com entidades esportivas que disponibilizam seu maior patrimônio, ou seja, seus acervos de fotos, vídeos, troféus, medalhas, dentre outros, para serem disponibilizados no eMuseu do Esporte.

Atualmente, existem quatro maneiras de participação na geração de conteúdo do eMuseu do Esporte, sendo todas elas gratuitas.

A primeira forma de participação se dá por meio da criação de coleção no portal do eMuseu. Qualquer pessoa pode contar sua história e compartilhar seus acervos pessoais, desde que autorizem a sua divulgação. Dentre os parceiros, destaca-se a população, com grande engajamento de envio de acervos pessoais

A segunda oportunidade de engajamento é através de exposições feitas pelo eMuseu. No ano de 2020, foram realizadas nove exposições, envolvendo 101 parceiros de conteúdo, dentre eles, entidades esportivas, comitês esportivos, organizações não governamentais e a sociedade civil.

Já a terceira forma de participação pode ocorrer por meio de um convite do eMuseu para algumas entidades esportivas com o objetivo de criação de suas respectivas galerias virtuais. Estas galerias são ambientes exclusivos e personalizados, disponíveis para que cada colecionador tenha a oportunidade de criar sua narrativa. A plataforma possui versão em língua inglesa e acessibilidade para deficientes visuais e auditivos, garantindo assim amplo acesso ao seu conteúdo.

A quarta forma é através da carreta itinerante a qual percorre algumas cidades do Brasil.

Resultados

Os ativos de PI já existentes do eMuseu do Esporte são duas marcas e um *software*, devidamente registrados no INPI.

Marcas Registradas Pelo eMuseu do Esporte

Foram realizados dois pedidos de registro de marca, uma marca figurativa e outra mista. A primeira configura-se com o “e” separado, sendo uma marca figurativa.

A segunda marca é o “eME - eMuseu do Esporte” requerida como marca mista ou composta.

Quanto ao direito autoral, foi registrado o Software criado para a plataforma do eMuseu do Esporte.

Considerações Finais

A natureza inovadora do eMuseu requer sofisticação na gestão de PI, sendo possível identificar algumas conclusões a partir deste estudo de caso, que podem ser condensadas nas seguintes recomendações para iniciativas desta natureza.

A política de PI precisa de tempo e recursos para todas as suas fases, garantindo-se as condições necessárias para que ocorra o engajamento, tanto da alta gestão quanto das equipes envolvidas. Ainda que as questões jurídicas sejam estratégicas, a técnica jurídica deve ser deixada para a etapa final deste processo, quando a política já estiver elaborada, a fim de que os advogados possam identificar os riscos relacionados à sua implantação e à sua prática. Esta política necessariamente deve dialogar com o inventário e com a auditoria, sob pena de eventual conflito prejudicar a operacionalidade da PI da instituição.

Por fim, a hierarquização e o balanceamento do portfólio de PI se inserem entre as boas práticas para a gestão de PI, sendo conveniente a adoção de metodologias que atendam aos objetivos traçados pela gestão. Além disso, é necessário revisar sistematicamente suas diretrizes, a fim de promover seu alinhamento com as mudanças internas e externas que ocorrerem no período.

Livro: Novos Modos de Fazer Negócios